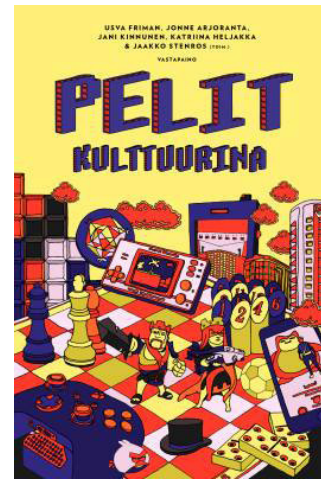


## Pelin ja leikin lumo

Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros (toim.) 2022: *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino. 361 sivua.

*Heli Syrjälä*

**L**autapeli-illat ja pihapelit naapuruston samanikäisten kanssa olivat tärkeä osa lapsuuttani ja nuoruuttani, vaikka elektronisia pelejä oli saatavilla. Digitaalinen pelimaailma on sivunnut elämäni monessa kohdassa, mutta se ei ole valloittanut paikkaa elämässäni yhtä vahvasti kuin esimerkiksi käsityöharrastukset. Nykypäivänä pelit ja pelaaminen ovat arkipäiväistyneet osaksi lähes jokaisen ihmisen rutiineja. Ne eivät ole pienen piirin puuhastelua, vaan pelaamista löytyy erilaisista paikoista. Pelit kulttuurina -teoksen tarjoilemat näkökulmat tuntuivat aluksi vierailta, mutta teosta lukiessani paljastui kuitenkin, että en olekaan niin kaukana pelien ja leikkien maailmasta kuin olin kuvitellut. Myös kirjan johdannon kirjoittajat toivovat teoksen lukijan alkavan pohtia omaa suhdettaan peleihin ja pelikulttuuriin (s. 24).



Digitaaliset pelit näyttävät omassa arjessani viihteenä. Ne täyttävät tyhjiä hetkiä, mutta ovat myös osa tiettyjä tilanteita: kahvinjuonnin ohessa pelattu peli vie ajatukset hetkeksi muualle. Kuulen lisäksi usein itseni lausuvan: ”Leikin vähän tällä Excelillä.” Tällä tarkoitan, että testailen ajatuksiani muokata dataa ja pyrin saamaan datasta mahdollisimman paljon vastauksia kyseessä olevaan ongelmaan. Leikkitaulukkoni ovat myös turvallisia: niillä voin kokeilla erilaisia keinoja tiedon käsittelyssä, eikä haittaa, jos taulukko menee rikki tai solmuun. Siitä on kuitenkin otettu varmuuskopio ennen leikkiin lähtöä. Kuten Katriina Heljakka teoksessa kirjoittaa, ”leikistä syntyy tietoa tutkien” (s. 286).

Saatan tässä tekstissäni käyttää pelitutkimuksen termejä väärin tai virheellisesti kirjoitettuna. Se kuvastaa osaltaan sitä, kuinka vieras tutkimusala tämä itselleni on, mutta toivoa on, koska tartuin tähän kirjaan.

### Historiakarkkia ja yhteiskuntaliitännäisiä

Kirjan alussa professori Frans Mäyrä taustoittaa hyvin pelikulttuurien tutkimuksen historiaa ja sen erilaisia suuntauksia. Artikkelini antaa hyvät kehykset pelitutkimukselle, joita historiasta



kiinnostunut aiheesta kuin aiheesta aina kaipaa. Usva Friman kirjoittaa, että pelitutkimus saa vaikutteensa humanistisesta, yhteiskuntatieteellisestä ja muotoilun tutkimuksesta ja liittyy vahvasti kulttuurintutkimuksen piiriin (s. 22). Friman kuitenkin korostaa, että pelitutkimuksella on oma näkökulmansa, joka ammentaa pelien ja leikin tutkimuksen pitkästä historiasta (s. 21).

Kirja keskittyy pelikulttuurin tutkimukseen, pelien sisältöihin, pelaajiin ja pelien merkityksiin sekä leikkeihin. Kirja ei käsittele pelkästään digitaalista pelimaailmaa, vaan pohtii pelaamista niin taiteen, pelaajien kuin liikunnan ja rahapelien näkökulmista. Pelit, pelaaminen, leikit ja leikkiminen ovat tärkeä osa kulttuuria sekä yhteiskuntaa, ja ne liittyvät arki- ja työelämäämme monin eri säikein. Koska peliteollisuus ja pelien kuluttaminen ovat niin suuri osa nykysuomalaisten arkea, niillä on väistämättä myös yhteys yhteiskunnan toimintaan.

Nykypäivänä, kun erilaiset media-alustat täyttävät ihmisten elämän, pelimaailmakin on sirpaloitunut monien käyttäjäryhmien ja toisistaan irrallisten ryhmien ympärille. Ryhmät saattavat muotoutua esimerkiksi koululuokan kaveriporukasta tai samassa sählyjoukkueessa pelaavista. Nykypäivänä ei ole "Ritari Ässä", jonka jokainen tietäisi, vaan eri ryhmille on omat suosikkinsa, jotka eivät ole toisille ryhmille tuttuja. Maksumuurit, hajautetut palvelut ja tekoälyn suositukset eivät välttämättä tarjoile mahdollisesti mielenkiintoista sisältöä käyttäjälle, jos se ei sovi käyttäjän valmiiksi määritellyyn profiliin. Sukupolvien välinen kuilu tuntuu kasvattavan kulttuurien eriytymistä, ja kaveriporukoiden yhdessä jakama kulttuuri ei tavoita eri sukupolvien edustajia.

Kirjasta löytyy useita hyviä käsitteenmääryksiä. Ne on selitetty selkeästi ja niitä voi hyödyntää monenlaisessa tutkimuksessa. Pelikulttuurien tutkimus on verrattain nuori tutkimusala. Kaikille tutkimuksen käytössä oleville termeille ei vielä ole vakiintunut suomenkielisiä vastineita, minkä vuoksi tekstissä vilisee runsaasti englanninkielisiä pelitutkimuksen termejä.

## Taidetta, työtä ja huvia

Jaakko Stenros pohtii artikkelissaan pelejä kulttuurina ja taiteena. Pelejä ei aina ole nähty taiteena, mutta Stenros kertoo, kuinka nykyään peleillä on yleensä nimetty tekijä ja pelit käsitetään teoksiksi (s. 76). Pelit ovat kuitenkin olleet vuosisatojen ajan osa kulttuuria, vaikka ne harvoin nostetaan korkeakulttuurin asemaan, kuten Stenros kirjoittaa (s. 63). Itse näen pelit arjen taiteena: ne viihdyttävät, tuovat nostalgisia muistoja vanhojen pelien pikselihahmoista, mutta kuvaavat myös hyvin realistisesti maailmaa taidokkailla ja todentuntuisilla nykyhahmoillaan. Pikselihahmotkaan eivät synny tyhjästä, vaan pelien takana on tekijä – palkattu tai innokas harrastaja.

Pelintekijöiden työ on rankkaa, vaikka ulospäin pelien tekeminen nähdään usein hohdokkaana. Olli Sotamaa kirjoittaa artikkelissaan pelialasta työpaikkana. Työhön on saatettu hakeutua harrastuneisuuden kautta, ja työ voidaan nähdä intohimona, mikä saattaa kääntyä tekijäänsä vastaan. (S. 100.) Nykypäivänä tuntuu monella alalla olevan vallalla se, että työlle pitää antaa kaikkensa. Työn mielenkiintoisuus ja mukaansatempaavuus auttavat jaksamaan hektisessä maailmassa, mutta voivat polttaa kynttilää molemmista päistä. Sotamaan artikkeli ja aihe liittyvät laajemminkin työn muutoksen ymmärtämiseen (s. 108). Lukisin aiheesta mielelläni lisää.



Usva Frimanin artikkeli avasi silmäni ilmiöille, joihin ei arjessa huomaa kiinnittää huomiota, kuten esimerkiksi pelien markkinointi valkoisille heteromiehille (s. 137). Naiset pelaavat paljon, mutta silti he ovat Frimanin mukaan suurin marginalisoitu ryhmä pelikulttuurissa (s. 130). Naisten pelaamisen esiin nostaminen on nähdäkseni mahdollistanut myös pelikulttuurin tutkimisen laajemmin ja myös pelaajaksi tulemisen näkökulmasta. Pelaajaidentiteetti on Frimanin mukaan kulttuurinen rakenne, joka muodostetaan tietyin ehdoin (s. 136–137). Frimanin teksti oli kokoelmassa piristävä, koska se ei toistanut aiemmissa artikkeleissa olleita asioita. Tekstissä oli hyvä näkökulma ja kirjoittamisen ote.

Aikuisten maailmassa työ on kauan ollut keskeinen osa elämää. Käsitys peleistä ja leikeistä on kuitenkin muuttunut, mistä Jaakko Stenros kirjoittaa napakasti: ”Historiallisesti katsoen aikuisten pelaaminen on paluuta normaaliin: 1900-luvun jälkipuolisko oli poikkeuksellinen vaihe, jolloin pelit nähtiin lasten toimintana.” (S. 74.) Pelaamiseen ja leikkimiseen suhtaudutaan usein huvina, ja vahva länsimainen ajattelu työstä ennen huvia nostetaan esiin monissa kirjan artikkeleissa. Mielestäni työn asema ihmisten elämässä on kuitenkin pikkuhiljaa muuttumassa.

Leikki on luovaa toimintaa, ja se tukee Katriina Heljakan (s. 287) mukaan niin henkistä, fyysistä kuin sosiaalistakin hyvinvointia. Nyky-yhteiskunnan tehokkuusajattelun vastapainoksi voisi olla hyvä ajatella leikkillisyyden lisäämistä, jotta elämä ei olisi pelkkää työtä, vaan siitä löytyisi myös luova, vapaampi ja hulluttelevampi puoli. Heljakka puhuu leikkilisen käänteen aikakaudesta, jossa leikkivä aikuinen ei ole vieras (s. 277). Se toki vaatii heittäytymistä ja rohkeutta tuoda leikkivä puoli itsestään esiin. Heljakka esittää artikkelin lopuksi myös kutkuttavan kysymyksen: ”Sinäkin, tämän kirjan aikuinen lukija, leikit. Mutta missä, millä ja miten?” (S. 287.) Alkaessani lukea Heljakan artikkelia olin juuri puhdistanut vanhan vaa’an ja pohtinut, että voinkin alkaa leikkiä aikuisten kauppaleikkiä, kun välineistöäkin löytyy jo kotoa.



Kuva 1: Vaaka leikkihetkiin. Heli Syrjälä.

## Pelitutkimuksia keltaiseen käärittynä

Kirja on hyvä yleisesitys peli- ja leikkikulttuurin tutkimuksen moninaisista aiheista sekä näkökulmista. Se auttaa ymmärtämään ympärillä tapahtuvia muutoksia ja elämänmenoa, joihin ei välttämättä omassa kuplassaan pääse käsiksi. Suomenkielisiä tekstejä pelitutkimuksesta on kirjoitettu aiemmin, mutta mielestäni tämä teos on hyvää uutta tutkimusta ja monipuolinen artikkelikokoelma aiheesta vähemmän tietävälle. Artikkeleissa tuodaan esiin alan keskeiset lähteet, tutkimuskirjallisuus ja perustietoja pelialasta sekä pelaajayhteisöistä. Kirjassa puhutaan menneistä vuosikymmenistä, mutta useissa artikkeleissa nostetaan esiin nykypäivän uhkakuviksi ymmärrettyjä asioita sekä yhteiskunnan nykytilaa. Pohdin paljon teosta lukiessani, humanistille ominaiseen tapaan, omaa pelaamistani ja sitä, kuinka pitkään jatkumoon ja millaisiin kulttuurisiin tilanteisiin se liittyy. Uutta kirjassa itselleni olivat



ne monet erilaiset tavat, joilla pelien kulttuureita voi tutkia ja minkälaisista näkökulmista niitä voi lähestyä.

Näen yhdeksi tärkeäksi teemaksi kirjassa kulttuurisen muutoksen esiin tuomisen pelillistymisen ja leikillistymisen suuntaan. Muita tärkeitä teemoja kirjassa olivat yhteisöllisyyden tutkimus, työelämän tutkimus ja pelien monipuolinen maailma. Kirja muutti käsitystäni pelialasta sekä peleistä ja niiden vaikutuksista koko yhteiskuntaan. Moni nykykulttuurin peli- tai someilmiö on kaukana päivittäisistä rutiineistani, mutta minulla on niihin yhtymäkohtia omien kokemusteni kautta. Kirja oli hyvä paketti perustaksi, jonka jatko-osissa asiat varmastikin syvenevät. Teoksen ulkonäkö on myös tehty piristävän keltaiseksi, joten jo se houkuttelee kirjaan tarttumaan – kurkistamaan pelitutkimuksen moninaisiin näkökulmiin.

**Filosofian maisteri Heli Syrjälä työskentelee projektitutkijana Turun yliopistossa.**